

SP35-7218

SPALDING®

RECREATIONAL SERIES
TETHERBALL

INSTRUCTION MANUAL AND GAME RULES





Please familiarize yourself with the handling and maintenance instructions before use.

PARTS IDENTIFIER

	ASSEMBLY #	DESCRIPTION	QUANTITY
	P1	10" Steel Ground Sleeve	1
	P2	Tetherball with Nylon Rope and Swivel Hook	1
	P3	1.25" Three-piece Steel Pole	1
	P4	Spalding Drawstring Carry Bag	1
	P5	Pump with Needle	1





— PLEASE RETAIN MANUAL FOR FUTURE PARTS IDENTIFICATION —

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

Work the Ground Sleeve into the soil. This may require a shovel loosen the soil.

Try to avoid hammering the ground sleeve into the soil as a hammer can deform the opening of the ground sleeve.

Once the ground sleeve has been bored into the ground by at least 9” attach the bottom steel pole. Attach the tetherball to the top pole length and then connect the poles.



COURT LAYOUT

The court area or play surface is divided in half by a dividing line. The dividing line separates the two players or teams. Neutral zones are 30 degree wedges from the pole on either side of the dividing line (60 degrees total) that all players should not enter during play. See diagram below.




PLAYING ZONE
8'3"
FOUL CIRCLE
3'
10' RADIUS
NEUTRAL ZONE
DIVIDING LINE
60º
120º
NEUTRAL ZONE
PLAYING ZONE
17'4"
20'



TETHERBALL GAME RULES

1. A player is selected to serve.

2. The server's opponent is given a choice of either side of the court on which to play or the direction in which the server will serve the ball.

3. To start a game, the server hits the ball from the service cross area around the tether ball pole. The ball may be hit with an open or closed hand. As the ball travels around the pole, the server attempts to hit it again and again in the direction of the original serve to wind it around the pole.

4. The opposing player tries first to unwind the rope and then to wind the rope around the pole be hitting the ball back in the opposite direction.

5. The player who winds the rope completely around the pole is the winner.

6. When one of the following violations is committed, play stops and the ball is forfeited to the opponent.
   — Hitting the ball with any part of the body other than the hands.
   — Holding or catching the ball during play.
   — Touching the pole with the body.
   — Hitting or catching the rope.
   — Stepping inside the neutral zone.
   — Winding the rope completely around the pole on the serve before his or her opponent has an opportunity to hit the ball at least once.






CUSTOMER SERVICE HOURS:

Monday – Friday 9:30am to 6:00pm EST, Call: 866.815.4173

Email: cs@triumphsportsusa.com

Website: www.triumphsportsusa.com





Limited 90-Day Warranty - Triumph Sports USA, Inc.

All Spalding® licensed and Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.





SP35-7218

SPALDING®

SÉRIE DE RÉCRÉATION
TETHERBALL

MANUEL D'INSTRUCTIONS
ET RÈGLES DU JEU





Veuillez se familiariser avec de manipulation et de maintenance les instructions avant emploi.

IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

	ASSEMBLÉE #	DESCRIPTION	QUANTITÉ
	P1	Manchon en acier au sol (10 po)	1
	P2	Tetherball avec corde en nylon et crochet tournant	1
	P3	1 poteau en acier enduit de poudre en trois pièces	1
	P4	Sac de transport Spalding® avec cordon de serrage	1
	P5	Pompe avec aiguille	1





— SE IL VOUS PLAÎT CONSERVER MANUEL D'IDENTIFICATION DES PIÈCES AVENIR —

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

Enterrez la manchon tubulaire de sol dans le sol. Cela peut nécessiter une pelle pour ameublir le sol.

Ne pas utiliser un marteau pour installer le manchon tubulaire. Une volonté marteau déformer le manchon tubulaire.

Une fois que le manchon tubulaire a été installé (9 po+) attachent le pôle inférieur. Attacher tetherball au pôle. Relier les pôles.



DISPOSITION DU TERRAIN

Le terrain (ou aire de jeu) est divisé en deux parties par une ligne médiane. La ligne médiane sépare les deux joueurs ou équipes. Les zones neutres sont des coins de 30 degrés par rapport au poteau ou à l'un des côtés de la ligne médiane (60 degrés au total). Les joueurs ne doivent pas entrer dans ces zones pendant le jeu. Voir le schéma ci-dessous.






RÈGLES DU JEU DE TETHERBALL

1. Un joueur est choisi pour servir.
2. L'adversaire du serveur a le choix du côté du terrain dans lequel il va jouer ou du sens dans lequel le serveur va servir la balle.
3. Pour commencer le jeu, le serveur frappe la balle depuis la zone de service autour du poteau de tetherball. Il est possible de frapper la balle à main ouverte ou fermée. Lorsque la balle a fait le tour du poteau, le serveur essaie de la frapper encore et encore dans le sens du service d'origine pour l'enrouler autour du poteau.
4. L'adversaire essaie d'abord de désenrouler la corde, puis de l'enrouler autour du poteau en frappant la balle dans le sens opposé.
5. Le joueur qui enroule complètement la corde autour du poteau est le gagnant.
6. Lorsque l'une des infractions suivantes est commise, le jeu s'arrête et la balle est perdue au profit de l'adversaire.

— Frapper la balle avec une autre partie du corps que les mains.

— Tenir ou attraper la balle au cours du jeu.

— Toucher le poteau avec une partie du corps.




— Frapper ou attraper la corde.

— Entrer dans la zone neutre.

— Enrouler la corde complètement autour du poteau lors du service avant que l'adversaire n'ait l'occasion de frapper la balle au moins une fois.



HEURES DE TRAVAIL DU SERVICE À LA CLIENTÈLE:
du lundi au vendredi, de 9h30 à 18h00 HNE
Téléphone : 866 815 4173
Courriel : cs@triumphsportsusa.com




Site Web : www.triumphsportsusa.com







GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS - Triumph Sports USA, Inc.

Tous les jeux autorisés sous licence de Spalding® et de Triumph Sports USA, Inc. (TSU) sont couverts par une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cela garantit à l'acheteur au détail que le jeu TSU est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication pendant 90 jours à partir de la date d'achat. L'usure et l'utilisation normales du jeu ne sont pas couvertes par la garantie. Ne sont pas également couverts l'usure et les dommages dus à une utilisation inappropriée du jeu TSU. Cela annulera partiellement ou totalement les garanties TSU.

Un REÇU D'ACHAT (ou un autre justificatif de la date d'achat) sera requis pour toute intervention sous garantie. Toutes les demandes d'intervention sous garantie peuvent être envoyées par courriel, par courrier postal ou en communiquant avec le Service à la clientèle au :

1-866-815-4173 ou en nous écrivant à l'adresse csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Veuillez communiquer avec nous avant de retourner le produit au magasin.



SP35-7218



Triumph Sports USA, Inc.
11327 West Lincoln Avenue
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

866.815.4173